# NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 26

## CBM 64

## SPECTRUM 48K

FAST LOADING "BITURBO"

# MOSTRI E CONIGLI

In questo numero potrete scegliere se divertirvi con un coniglio pazzerellone o se gridare di paura per la presenza di alcuni mostri. Ve lo diciamo subito, è una lotta impari perché saranno pochissimi coloro che non rimarranno catturati dalla simpatia prorompente di Roger Rabbit e dalla sua storia a metà tra il cartoon divertente e il thriller. Agli amanti dell'horror, lasciamo la soddisfazione di leggere le trame e le critiche a giochi paurosi come Lords of the Rising Sun e soprattutto Dominator. Agli altri invece diamo l'opportunità di poter viaggiare con una navicella spaziale come in Power Drome.


IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: Special Program - SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato**
**Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/89401531**
**cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**



New Special Playgames N. 26 - Periodico mensile - Dicembre 1989 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

# SULLA CASSETTA

**CBM 64 LATO A**

**SPECTRUM LATO B**

| | | |
|---|---|---|
| 4 | PRIME RACE | SET AND GAME |
| 5 | FUTURE BOMBER | JERRY |
| 6 | SOCCER | BESTIAL EYE |
| 7 | ROBBERY | PEACEFUL WORLD |
| 8 | ESCAVATOR | ALADINO |
| 9 | ASTRO CHASE | 3D KARATE |
| 10 | FUTURE WARD | BRAVE DUO 2 |
| 11 | ITO JOSHI | ENGINE ON |
| 12 | MISSION | RIDE ON TIME 2 |
| 13 | WAREN | VICKI |

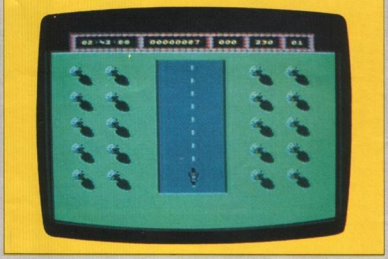
# IN QUESTO NUMERO


| | |
|---|---|
| 14 | LORDS OF THE RISING SUN: alla conquista del trono |
| 19 | POWER DROME: alla guida della navicella spaziale |
| 22 | ROGER RABBIT: una superstar dei cartoni animati |
| 27 | DOMINATOR: liberiamo la galassia dagli alieni |

C64

# PRIME RACE

Ecco un rally un po' particolare corso sulle strade di alcuni continenti, dove i posti di segnalazione delle varie tappe devono essere raggiunti entro un periodo di tempo stabilito. Ma la differenza dai comuni rally consiste nel fatto che i corridori non solo devono vedersela con i loro avversari, ma oltre a trovare bombe sul tracciato, da evitare accuratamente, vengono attaccati da astronavette che sparano loro a più non posso. Per questo all'inizio della corsa è possibile recarsi in negozi specializzati per rifornirsi di fucili, turboreattori, rivelatori, scudi, che possono però venir usati per un numero abbastanza limitato di volte. Ogni miglia di corsa otterrete un bonus e ogni tot punti otterrete un bonus di 1000. Potete riparare il vostro veicolo, fintanto che non raggiungete l'80% di rotture, ma se morite il vostro livello danni viene incrementato da 1. Buona fortuna!



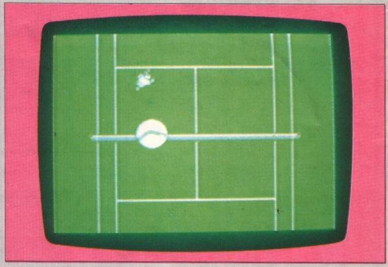
**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| ← | fucile |
| I | turboreattori |
| C= | rivelatore |
| Q | scudi |

SPECTRUM

# SET AND GAME

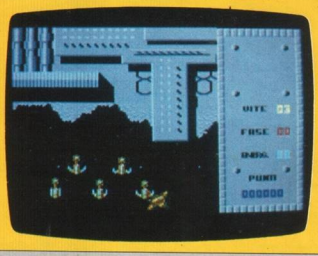
Se amate questo tipo di sport non vi resta che spalancare i vostri occhi e incominciare la sfida che vi vedrà affrontare tennisti come Ivan Lendl, Boris Beker, insomma i più grandi campioni di questa affascinante disciplina. La fedeltà del gioco è veramente impressionante. Già dalla battuta proverete la sensazione di essere realmente in campo a disputare una partita. La prospettiva di gioco è davvero ottima; quando colpirete la pallina e imprimerete ad essa il classico colpo "a campanile", vedrete quest'ultima innalzarsi ed ingrandirsi in ugual misura, tale da dar proprio l'impressione di aver effettuato questo tipo di pallonetto come accade nella realtà. Potrete scegliere 4 livelli di gioco e se sarete tanto bravi da superare il quarto livello passerete al quinto livello che vi immetterà al sesto e ultimo grado dove disputerete la grande finale del torneo contro un campione quale Ivan Lendl. Questo è tutto, impugnate forte il vostro joystick e... buon divertimento.



**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-INT > II CON PULSANTE FUOCOPREMUTO:**

| | |
|---|---|
| **Q/IN AVANTI** | diritto |
| **A/SINISTRA** | colpo tagliato |
| **O/DESTRA** | top spin |
| **P/INDIETRO** | lob |
| **SPAZIO** | fuoco |
| **R** | ricomincia gioco |
| **1/2** | musica sì/no |

# FUTURE BOMBER



Settore 93 D — anno 20.73 — la base Alfa-Pluto è stata attaccata. Le forze di difesa non ce l'hanno fatta a disperdere l'attacco in massa dei rovoliani. Per fortuna un gruppo di abitanti della colonia è riuscito a sfuggire alle sgrinfie dell'alieno e si è nascosto nei depositi di radioattivi, chiuso tra mura di piombo per resistere il più a lungo in attesa di rinforzi. Purtroppo come è ben noto un luogo così non è molto salutare, ed è per questo che ti sei offerto volontario per recarti con il tuo astrocaccia in loro aiuto. Appena sorvolerai la base ti accorgerai che il nemico non è stato con le mani in mano, ma si è impadronito dei sistemi di contraerea e ti attacca dalla base, come pure da ogni parte sbucano le sue navette decise a distruggerti. Ce la farai a resistere alle varie ondate incolume?

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

# JERRY

Nei panni di un famosissimo difensore della legge ti trovi ad affrontare migliaia di individui poco raccomandabili. Imbroglioni, ladri, assassini, truffatori insomma una marmaglia di gente che sarebbe meglio perdere che trovare. Nell'intento di distruggere ogni loro tentativo, dovrete stare attenti a non colpire in nessun modo le povere vecchiette che passeggiano per la strada intente a fare compere. Ogni volta che ne colpirai una, perderai inesorabilmente energia e in breve tempo ti troverai in braghe di tela. Stai attento dunque a dove porti i pugni, e fai in modo di rendere la piccola città abitabile... come finora non è mai stata.
Buon divertimento!!

**JOYSTICK-KEMPSTON-SINCLAIR**

**Tasti ridefinibili**

CBM 64

## SOCCER

Nel 1990 hanno luogo i mondiali di calcio, proprio nel nostro paese. Ovunque si sta lavorando per aumentare gli spazi negli stadi, migliorare le attrezzature, costruire nuovi alberghi, ripristinare mezzi di comunicazione e strade, tutto in previsione del grande business. Ma tutto ciò non deve fare dimenticare il bello dei campionati: la competizione sportiva tra le varie squadre. Anche il fatto che noi siamo stati ammessi di diritto ha fatto perdere un po' l'ebrezza di partecipare alle eliminatorie. Eccovi quindi l'opportunità con Soccer di riguadagnare il perduto. Potrete infatti giocare contro il vostro CBM-64 o un vostro amico delle vere e proprie finali, dove i secondi rispecchiano i minuti di una partita reale. Se poi vorrete prima impratichirvi scegliete il modo pratica e con questo potrete migliorare la vostra tattica. Buon divertimento!

**JOYSTICK PORTA 1/2**

| | |
|---|---|
| 1 | campionato |
| 2 | pratica |

SEGA

## BESTIAL EYE

In questo video-game, vi troverete di fronte un paesaggio che sicuramente non sarà dei più rassicuranti.
Sabbie mobili, lupi, animali feroci e altre specie di esseri attenteranno in ogni momento alla vostra vita. Siete stati mandati in questo angolo sperduto del mondo alla ricerca di famelici lupi bianchi che, contagiati da un meteorite extra-galattico, hanno assunto una ferocia senza uguali, minacciando la sopravvivenza degli abitanti del luogo. Siete armati con delle rudimentali armi ma quello che più conterà sarà la vostra preparazione atletica che darà un grosso contributo per la riuscita finale del gioco. Non basta sparare dove capita, bisogna soprattutto colpire nel punto giusto e eliminare tutte le forme di vita pericolose per la sopravvivenza del genere umano. Il compito è molto difficile, ma la vostra carica di assiduo mercenario sarà la chiave per aprire la porta del successo.
Arrivederci eroe... o almeno lo speriamo!

**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR**

**Tasti ridefinibili**

# ROBBERY

I soldi non bastano mai, trovare un lavoro è veramente difficile nel 2173, dal momento che i robot hanno preso ormai il posto degli uomini nelle fabbriche e sono veramente pochi i personaggi che sono invece necessari per il funzionamento dei computer. Hai quindi deciso di intraprendere la professione di pirata spaziale che come nei secoli passati offre remunerazioni veramente eccezionali. Dopo aver passato il primo test iniziale vieni messo alla prova da un computer, che dopo aver esaminato la tua scheda di iscrizione giudica che tu sia troppo poco esperto per affidarti una missione vera e propria e ti consiglia invece di provare il simulatore. Dopo aver scelto uno dei tre mezzi che ti vengono offerti gratuitamente prova e riprova finquando il mezzo elettronico non giudicherà che sei arrivato ad un livello tale da poter intraprendere una missione vera e propria. In questo caso potrai studiare le istruzioni in tuo possesso e partire alla volta di fama e ricchezza.

## JOYSTICK PORTA 2

| | |
|---|---|
| **1** | lancio |
| **2** | libro missione |
| **3** | simulatore |
| **4** | stato servizio |
| **5** | ripristino navetta |
| **9** | suono sì |
| **10** | suono no |

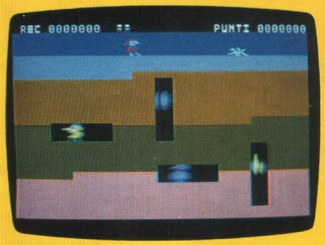
# PEACEFUL WORLD

Il gioco si basa su di un piano teorico di pace. Il tuo scopo di supervisore è quello di mantenere un determinato equilibrio militare e politico tra gli stati in modo da scongiurare la ripresa di una guerra fredda o, peggio ancora, di un tremendo conflitto nucleare.
Di conseguenza dovrai curare le mosse di ogni stato appoggiando e criticandone la decisione assunta. Cerca di essere saggio, non essere parziale, o per convinzioni sociali o per convinzioni di tipo politico, cerca solamente di agire nell'interesse dell'umanità, solo così potrai garantirle un futuro tranquillo e sereno.
Buon divertimento!

## JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

| | |
|---|---|
| **A** | alto |
| **Z** | basso |
| **N** | sinistra |
| **M** | destra |
| **ENTER** | fuoco |

## ESCAVATOR




Nonostante tutte le trattative in corso da centinaia di secoli tra le due più grandi potenze terrestri allo scopo di impedire un conflitto nucleare, un banale motivo, un inconveniente tecnico, è stato ciò che ha portato la Terra alla rovina. Accaduto l'inevitabile quasi tutta la superficie del pianeta, pur rimanendo intatte le costruzioni, era stata ripulita dalle forme di vita umane che non erano riuscite a nascondersi negli appositi rifugi. Ma dopo pochi anni ecco che sono affiorati degli strani mutanti, che strappano la crosta terrestre per fare le loro tane dove rifugiarsi dalle intemperie e dove vivere. La terra è sull'orlo del collasso definitivo. Il tuo scopo sarà quello di entrare nell'habitat di queste creature e fare di tutto per portare gli invasori alla morte.

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

## ALADINO

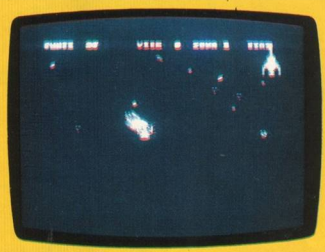
Come nella bellissima fiaba "Mille e una notte", dovrai trovare uno scettro chiamato per l'appunto "Scettro di Bagdad".
Lungo la strada che dovrai percorrere potrai raccogliere e far uso di vari oggetti, ognuno con poteri speciali che ti renderanno più facile il proseguimento della missione. Ad aiutarti c'è anche la classica lampada magica che ti darà sempre utili consigli.
Stai attento ai numerosi trabocchetti che sono disseminati sul percorso e ai tanti pericoli che sono sempre in agguato. Cerca di essere più astuto di tutti e usa con estrema cura e logica i vari oggetti raccolti. Buona fortuna!

**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI**

**Tasti ridefinibili**

# ASTRO CHASE

Il pianeta 61 Cygni sta morendo, gli umanoidi che lo abitano devono trovare un nuovo pianeta prima che le risorse vitali siano esaurite e la loro razza distrutta. Per questo è stato deciso di mandare i personaggi più abili e più coraggiosi alla ricerca di una nuova destinazione. La Federazione dei Mondi Uniti, per aiutarli nella loro ricerca manda alcuni specialisti, i guerrieri spaziali ad aprire una nuova via attraverso le galassie. Tu appartieni a questa confraternita e devi superare o evitare i rischi dello spazio lottando contro gli alieni. Combattendo nelle cinque galassie incontrerai i seguenti problemi: nella prima feroci abitanti alieni da distruggere con la potenza del fuoco, nella seconda asteroidi e meteore infuocate sembrano immuni ai vostri laser, nella terza per passare nella galassia magnetica potrete appoggiarvi alla nave madre che emettendo un raggio antigravitazionale vi impedirà di farvi risucchiare, nella quarta dovrai vedertela con la nave madre aliena, mentre nella quinta troverete finalmente il pianeta dei vostri sogni sul quale potrete anche atterrare. Prima di ripartire dovrai attivare il sistema di sicurezza del pianeta in modo che sia ben custodito in tua assenza.

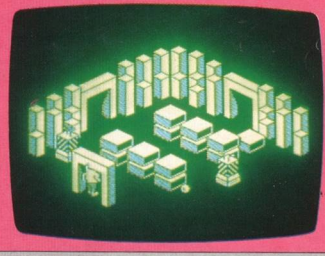


**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

# 3D KARATE

Questi sono i giochi che tutti vorremmo veder pubblicati a iosa, giochi che fanno gridare di gioia tutti coloro che possiedono uno Spectrum. Ambientato in uno scenario a tre-dimensioni dovrete disputare furiosi combattimenti contro avversari molto agguerriti e dopo aver superato indenni ogni livello passare di conseguenza a quello successivo dove dovrete risolvere un altro enigma di tipo pratico come il precedente. Tu sei il protagonista indimenticato di guerre all'ultimo sangue e dovrebbe, dico dovrebbe, essere un gioco da ragazzi risolvere totalmente il gioco ma... attenzione, a volte la troppa esperienza rende un uomo troppo sicuro di se stesso e allora può capitare l'imprevisto. Buona fortuna!

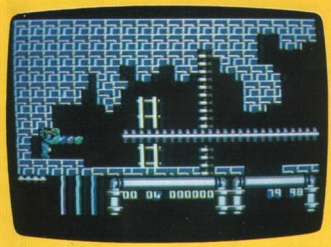


**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI**

C64

# FUTURE WARD

Dalla base spaziale di Cape Canaveral è stato rubato il prototipo di una capsula, sulla quale erano stati montati sofisticati sistemi di rilevamento e ricerca, molti dei quali addirittura sconosciuti al mondo scientifico mondiale. Questa capsula si sa essere nascosta nelle viscere delle miniere di Drosdaline e bisognerà fare il possibile per recuperarla. Il maggiore Wasser, esperto nell'uso di jet-pack, è stato scelto per scendere nell'intricato sistema sotterraneo di gallerie e cercare i vari pezzi che la compongono. Nella sua pericolosa ricerca, ovunque ci sono sistemi di controllo e difesa, il maggiore dovrà appropriarsi di munizioni, chiavi per aprire le varie porte, e perché no, troverà anche un piccolo robot che verrà colpito in sua vece e fintanto che riuscirà a resistere il maggiore avrà ampia possibilità di movimento incurante dei pericoli.



**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

SPECTRUM

# BRAVE DUO 2

Ecco a voi la seconda ed esaltante avventura di Brian ed Alan che questa volta dovranno salvare un sottomarino in panne.
Se nella prima missione le cose erano relativamente semplici, questa volta troverete non poche difficoltà nel portare a termine quanto vi è stato assegnato. Il sottomarino è situato a profondità assai pericolose, sia per la grande pressione dell'acqua, sia per la varietà di esseri viventi che pullulano quei fondali. Starà a voi e alla vostra innata abilità riuscire a guidare i nostri eroi alla ricerca del sottomarino e portare in salvo i membri dell'equipaggio. Questi, infatti, hanno a disposizione ancora poche ore di aria, dopo di che per loro sarà la fine.
Forza, mettetecela tutta e ...buona fortuna!!

**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR**

**Tasti da menù**

# ITO JOSHI

Siamo nel Giappone del tardo settecento. La tua provincia è infestata da briganti che guidati da un pericoloso mandarino seminano il terrore e il panico ovunque. Tu ha cercato in ogni modo di insegnare alla popolazione a non temere questi figuri e come difendersi da loro, ma sembra che i tuoi sforzi siano stati vani tanto il potere di questa gentaglia è elevato. Hai quindi deciso che l'unico modo per ripristinare l'ordine in questi luoghi, una volta piacevoli e ameni, sarà quello di cercare e affrontare direttamente il tuo terribile avversario e acerrimo nemico: il mandarino. Vi siete dati appuntamento in un luogo solitario, lontano da intrusi che possano inserirsi nella vostra sfida e dovrai cercare di mettercela tutta per annientarlo e riportare la pace nella tua provincia.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |
| **M** | musica sì/no |

CBM 64

# ENGINE ON

Questo gioco ci riconduce nel mondo delle scuderie automobilistiche. Qui i piloti di questi potenti prototipi, vengono sottoposti ai più duri allenamenti per rendere, poi, il massimo durante la gara. Pericoli veri non ne correrete ma state sicuri che proverete il brivido che vi farà sembrare di essere alla guida di una di queste mirabili monoposto.
Attenti ad effettuare i sorpassi, le alte velocità e le vetture avversarie che tenteranno di impedirvi di prevalere su di loro, renderanno la vostra manovra più difficile di quanto possiate immaginare. Mano sul joystick e... pronti, la gara comincia!

**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR**

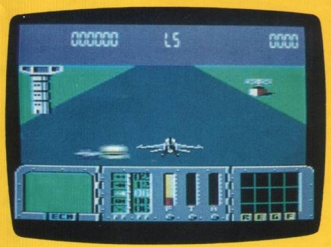
**Tasti ridefinibili**

SPECTRUM

CBM 64

# MISSION

Ormai ce l'ha fatta, sei riuscito dopo immensi sforzi a raggiungere il massimo livello dell'aeronautica mondiale e sei entrato a far parte delle forze di difesa della Nato. Sei stato inserito nel tuo ruolo da qualche tempo quando i tuoi superiori ti informano che devi tenerti costantemente aggiornato sulle tecniche di volo, ricognizione, ma soprattutto combattimento, e che è stato messo a punto un nuovo programma sul computer della base per tenerti in allenamento. Prima di tutto dovrai scegliere una delle otto missioni a disposizione. Poi dovrai rifornire il tuo aereo con gli strumenti bellici secondo te più indicati, con munizioni di ogni genere e finalmente decollerai. In volo dovrai osservare sul radar l'avvicinarsi dei nemici e soprattutto fare attenzione ai loro missili, che sono mortali.




**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

SPECTRUM

# RIDE ON TIME 2

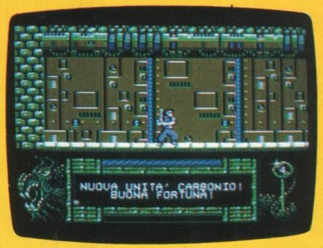
In questo avvincente video-game te la dovrai vedere contro dei temibili robot volanti che possono, comunque, anche camminare sul terreno. A darti man forte avrai un mega-bazooka a ripetizione. Questo ti darà la possibilità di affrontare i robot lungo il percorso e anche quelli che troverai alla fine di ogni schermo.
Annientali e passerai di diritto allo screen successivo dove il pericolo della "Spada di Damocle" penderà sulla tua pelle come un'autentica ossessione. Non distrarti mai per nessun motivo al mondo, mantieni una calma assoluta e cerca, nei limiti del possibile di non sprecare munizioni.

**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR**

**Tasti ridefinibili**

# WAREN

In una regione sperduta nello Swaziland ha sede una importantissima fabbrica di plutonio, prodotto molto utile per certe fabbricazioni, ma anche molto pericoloso nel caso cadesse nelle mani di individui malvagi. Purtroppo quello che si temeva è accaduto, nonostante le eccezionali misure di sicurezza in vigore nella fabbrica dei malviventi sono riusciti ad avere il sopravvento e ad impossessarsene. Ma le autorità locali non hanno proprio intenzione di dargliela vinta. Dal momento che l'uso di armi è severamente sconsigliato all'interno della fabbrica hanno assoldato Waren, un esperto di armi marziali, che dopo essersi introdotto nell'edificio lo ripulisca dagli esseri spregevoli che lo infestano. Ma questi non staranno con le mani in mano e Waren dovrà fare del suo meglio per portare a termine il suo lavoro. Salta nei tubi aerei o tuffati loro dentro, e ricordati di ripristinare le particelle di cobalto per superare le barriere difensive.

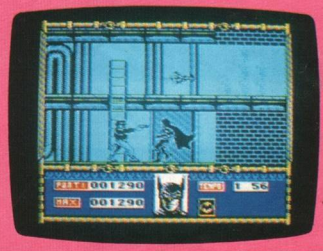



**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

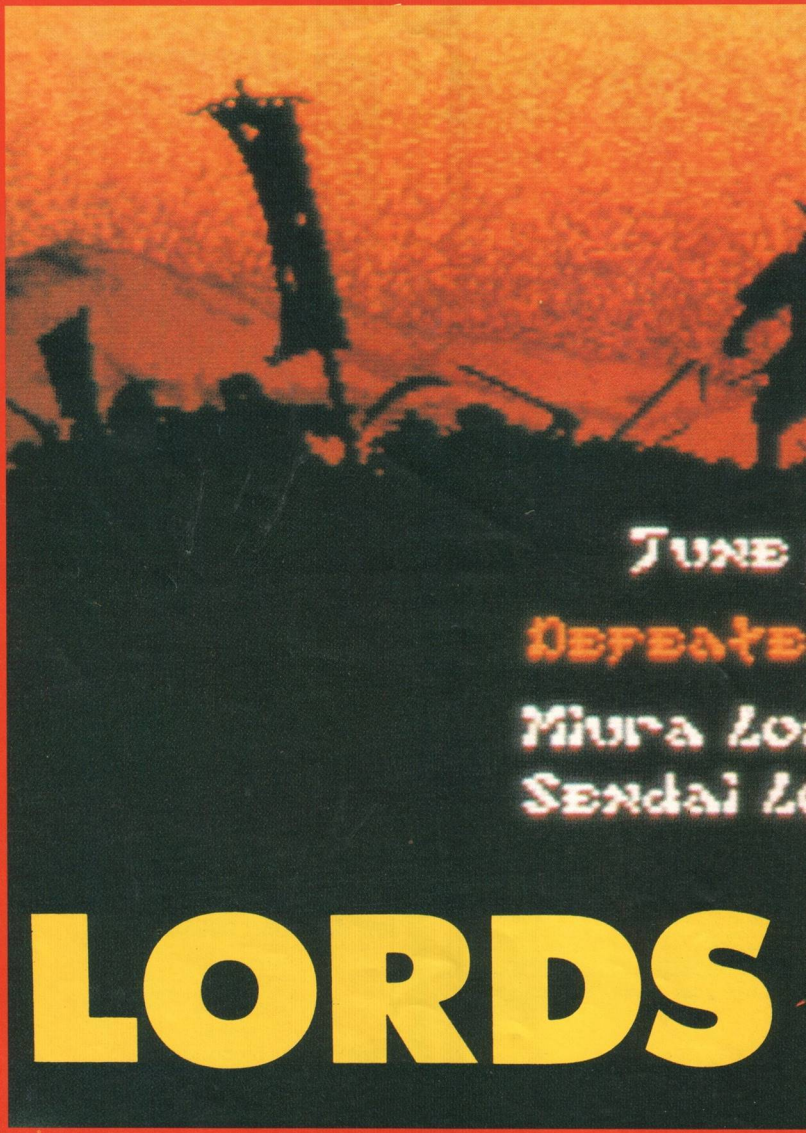
# VICKI

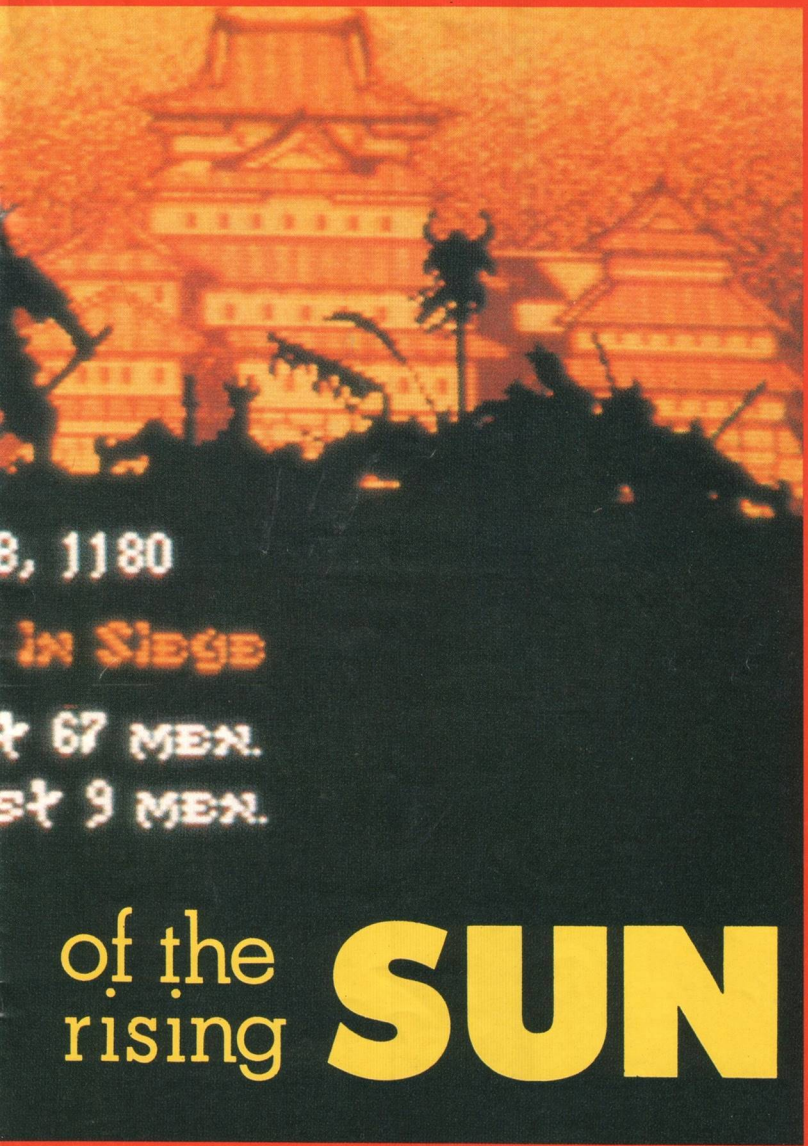
Come l'eroe dei due mondi sei armato con una micidiale pistola e di altre armi sempre più sofisticate.
In un tempo limite dovrai attaccare e distruggere dei pericolosissimi gangster che, incuranti della vita altrui, attentano alla vita di ogni singolo individuo. Dovrai usare ogni tipo di arma, e ogni sorta di trucchi, per passare indenne in mezzo ai tanti pericoli che sono in agguato e sperare così di rimanere in vita il più a lungo possibile.
Usa le corde penzolanti per arrampicarti, colpisci i tuoi nemici a colpo sicuro senza rischiare più di tanto e ...pronto a scappare quando i pericoli si fanno troppo incombenti. Buona fortuna!

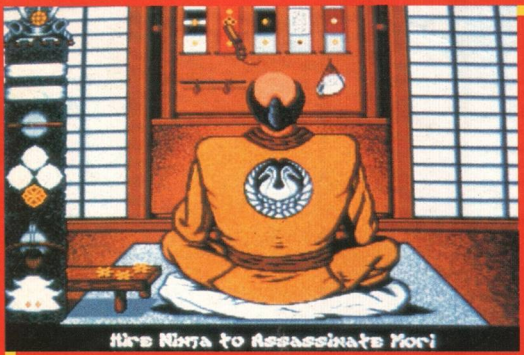



**JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR**

| | |
|---|---|
| **Q** | su |
| **A** | giù |
| **K** | sinistra |
| **L** | destra |
| **SPAZIO** | fuoco |

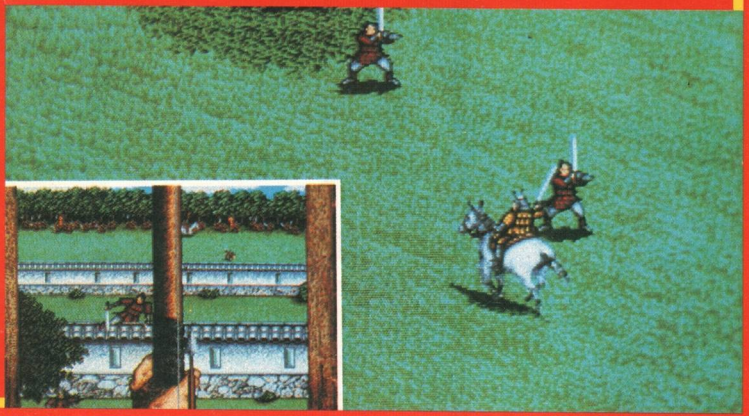

JUNE
DEFEATE
Miura Lo
Sendai L
LORDS

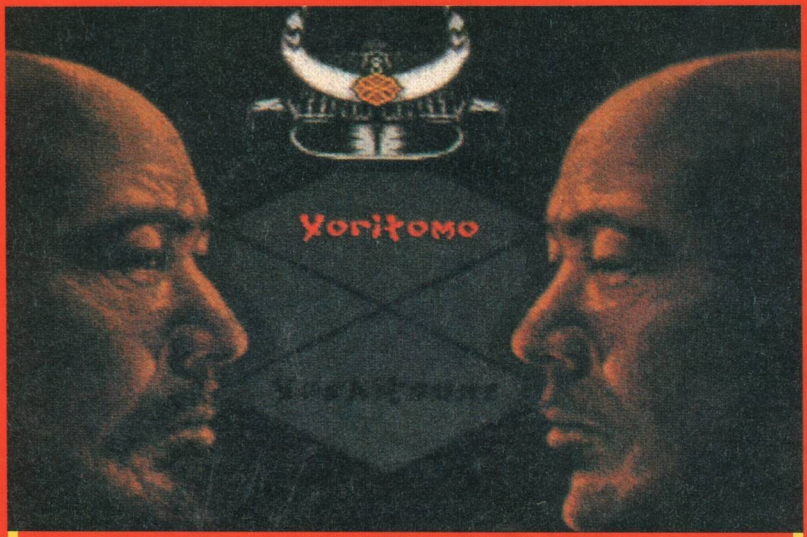

8, 1180
In Siege
67 men.
9 men.
of the
rising
SUN



Le prime produzioni della Cinemaware erano cose miste. La loro validità dal punto di vista grafico era indiscutibile, ma spesso il gioco vero e proprio era troppo facile e gli mancavano la capacità di rendere dipendenti e l'attrazione a lungo termine.
I giochi più recenti — **Rocket Ranger** e **TV Sport Football**, per esempio — invece hanno dimostrato di possedere una giocabilità che uguagliava i grafici straordinari e con essi la Cinemaware si è situata fra i produttori di punta di software.
La loro ultima storia ci porta indietro nel tempo, nella stessa epoca del loro primo gioco, **Defender of the Crown**, ma è ambientata nella parte opposta del mondo, in Giappone. Siamo nel dodicesimo secolo ed è scoppiata la guerra civile in quanto i due clan più potenti, i Taira e i Minamoto, lottano fra di loro per conquistare il trono. Il giocatore può assumersi o il ruolo di Yoritomo, un brillante stratega politico, o di Yoshitsune, un superbo spadaccino e tattico militare — tutti e due figli della famiglia Minamoto.
Il clan dei Taira ha già ottenuto un gran numero di vittorie nella corsa al potere, ha ucciso tuo padre e ha rovesciato l'Imperatore, e il giocatore entra in gioco in una situazione un po' di svantaggio.
Il fine è piuttosto semplice — diventare Shogun, il massimo leader — ma in realtà riuscire a raggiungere questo scopo è tutt'altro che semplice e richiede al giocatore di prendere parte alle battaglie, di comandare il suo esercito e di difendere se stesso dagli attacchi personali, tutti avvenimenti visualizzati attraverso una serie di eccellenti sequenze di arcade, oltre a stipulare delle alleanze e assoldare assassini che uccidano i rivali. Entra in gioco anche un po' di strategia quando

Leave

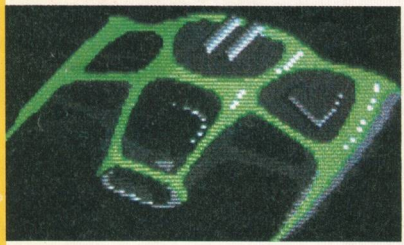


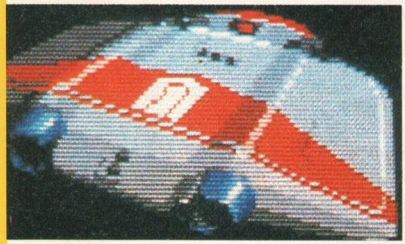


devi muovere i tuoi eserciti in tutto il paese e progettare le campagne.
In ogni momento deve essere rispettato il rigoroso codice d'onore giapponese, e se in un qualsiasi momento ti succede di disonorarti, sei costretto ad affettare le tue viscere con una spada molto affilata e appuntita, l'hara-kiri, come dicono in giapponese.
**Lords of the Rising Sun** è senz'altro un gioco superbo. A prima vista assomiglia molto a **Defender of the Crown**, ma è molto, moglio meglio. Il combattimento di base e la strategia sono stati migliorati rendendolo quasi irriconoscibile e le sequenze di arcade hanno fatto un bel salto in avanti.
Ognuno dei giochi di arcade è eccellente e tutti presentano dei grafici, un suono e una giocabilità di alta qualità. La sequenza che preferisco è quella dell'assedio dove lanci colpi al nemico con arco e frecce e ogni colpo riuscito viene premiato con un urlo digitalizzato!
Ma il gioco è molto di più della semplice somma di tutte le sue parti. E' tenuto insieme in modo brillante e ricrea perfettamente l'atmosfera del Giappone medievale. E' una realizzazione completamente assorbente ed ho avuto l'impressione che le ore volassero mentre io cercavo di diventare Shogun.
L'unico rimprovero che devo fare (ma è una cosa che succede con tutti i giochi della Cinemaware) è l'immensa quantità di cambi di dischetto che bisogna fare durante tutto il gioco. Diventa un po' fastidioso, ma se sei preparato ad affrontare una situazione simile, **Lords of the Rising Sun** è un gioco che non dovresti proprio perderti.

**Carlo Barigazzi**

# POWER DROME

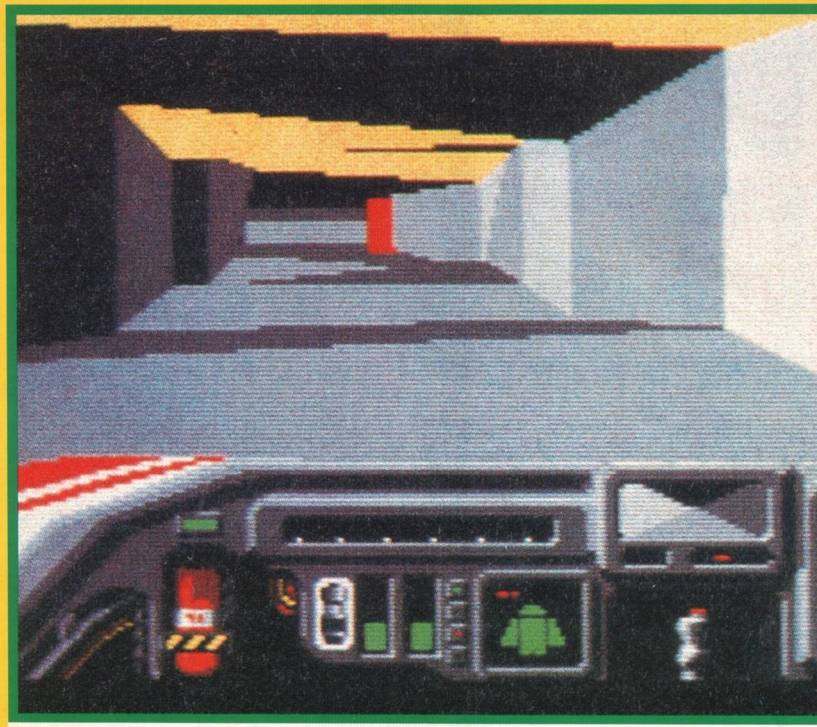




La prima cosa che ti colpisce di **Powerdrome** è la sua difficoltà. Il Typhoon quadrimotore turbo-rapido (una specie di piccola navicella che devi cercare di pilotare) risponde al più piccolo spostamento del tuo mouse o joystick. E questo significa, prima di tutto, che passi la maggior parte del tuo tempo muovendoti al suolo o sbattendo contro ai muri.

La navicella che stai pilotando è controllata da un sistema di beccheggio e rollio simile a quella di un caccia e ci vuole proprio molto tempo prima che tu ci prenda bene la mano.

All'inizio, la cosa migliore da fare è di concentrarsi sullo sterzo, ad un ritmo tranquillo, al centro del tracciato. Non cercare di cimentarti nella gara finché non sei convinto di quello che stai per fare. Vedresti i tuoi avversari una sola volta, mentre si allontanano precipitosamente. Personalmente mi sono veramente infuriato per il fatto di dover passare attraverso un così lungo stadio di apprendimento del controllo. Ma sii perseverante: alla fine



ne varrà la pena.
Il concetto di base è che devi circumnavigare i giri del tracciato in stile gran premio, evitando gli ostacoli, superando i tuoi avversari e mantenendo il tuo veicolo in aria grazie ai rifornimenti di carburante e alle riparazioni nei posti di rifornimento. La corsa viene rappresentata come una serie di grafici a vettori a blocchi che scorrono in modo regolare verso di te, ma non hai molto tempo per ammirare il paesaggio. Anche nella corsa più facile che puoi scegliere non ci sono bei rettilinei sui quali ti puoi lanciare a grande velocità. Le curve sono strette, e per riuscire a superarle devi essere molto abile e avere un'accelerazione e una decelerazione ben temporizzate.
Nel gioco c'è una buona impressione di movimento e la navicella risponde bene appena hai preso un po' la mano su come farla volare. Purtroppo ti ritroverai lo stesso facilmente a sbattere contro pezzi della tua macchina, per cui ringrazia il cielo di avere il Robopit. Una stazione di riparazione, modificazione e rifornimento assolutamente automatica, nella quale puoi entrare e selezionare le parti di ricambio che ti servono. Esse vengono adattate in modo perfetto e (apparentemente) non ti costano niente. Quello che costa, naturalmente, è il tempo che perdi. Gli schermi sono abbastanza carini da rendere le stazioni di rifornimento qualcosa di più di una semplice staziocina, e l'orologio ticchettante li fa rimanere una parte integrante del gioco.
In **Powerdrome** puoi scegliere di togliere il

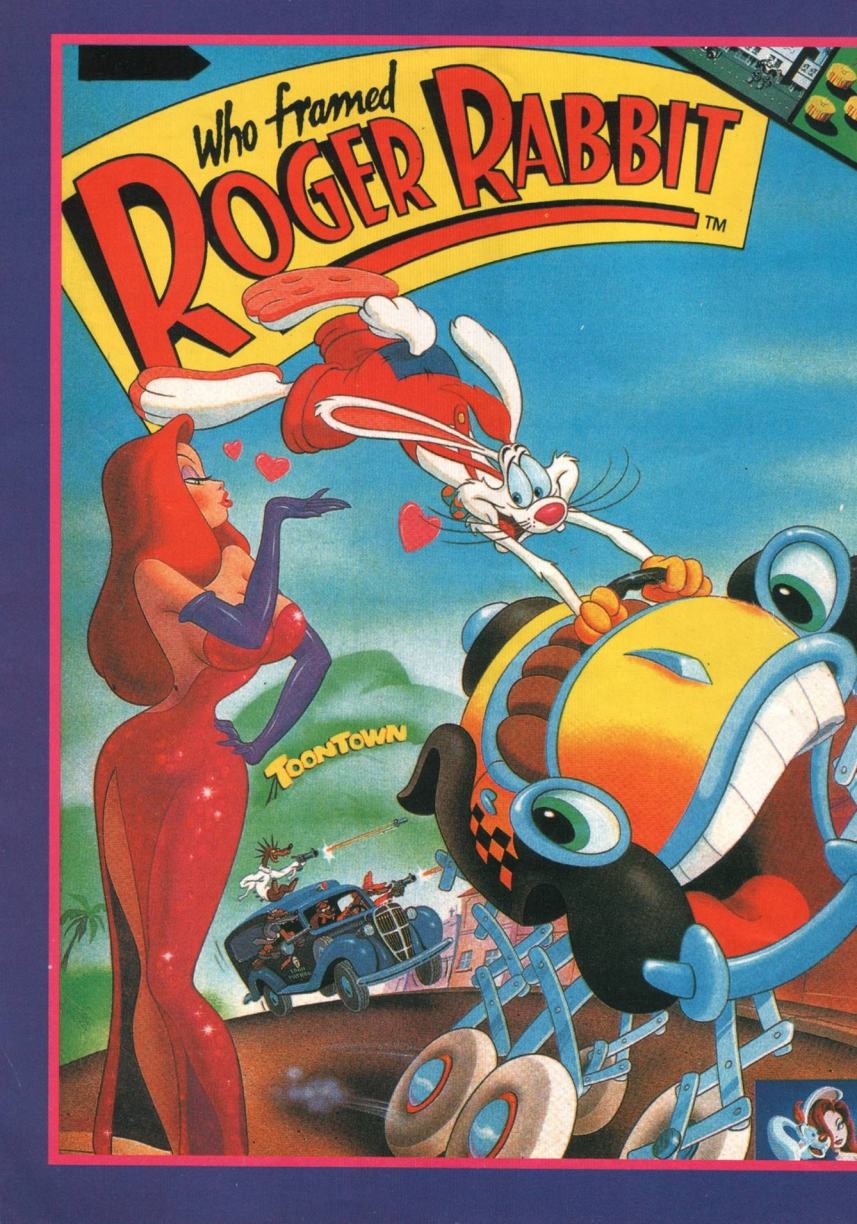
pannello di controllo che si trova alla base dello schermo in modo da avere tutto lo schermo a tua disposizione per la gara. La cosa funziona bene, ma così perdi gli utilissimi indicatori di danno e l'indicatore del carburante, mentre la mancanza dello specchietto retrovisore non è una grossa perdita, anche se avessi il tempo di guardarci dentro, è troppo piccolo.

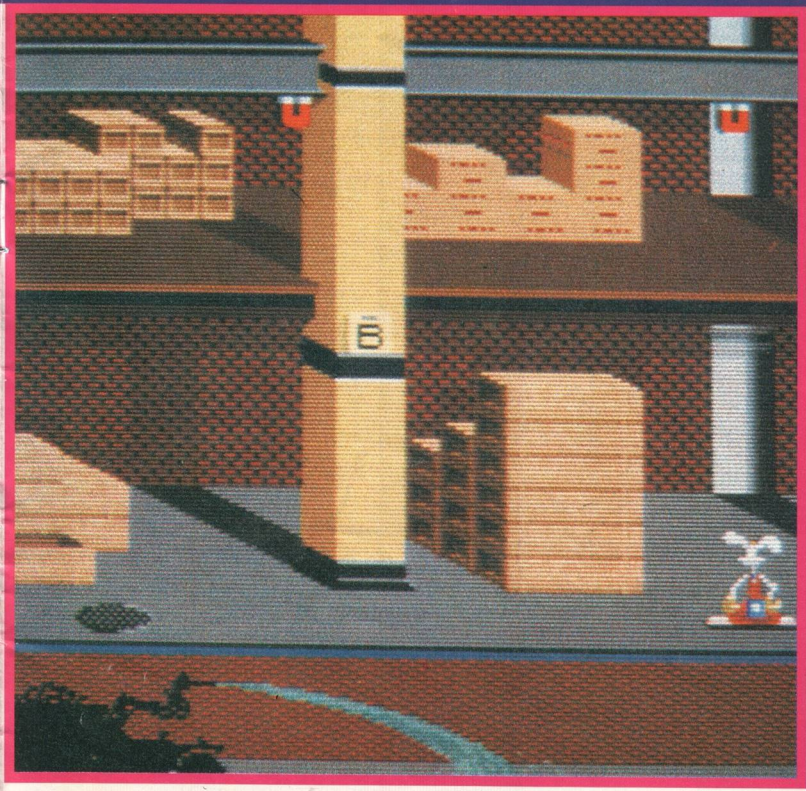
Tutte queste cose rendono il gioco una gara al di sopra della media.

Ma quello che rende **Powerdrome** veramente eccezionale è la profonda giocabilità. Nelle corse più facili è relativamente semplice battere le altre navicelle; ma quando ti ritrovi in quelle più complesse, il gioco viene trasformato in un'arte molto raffinata. Ci sono corse difficili fino all'impossibile, piene di difficilissime gallerie in discesa e in salita. Quando arrivi a questo stadio l'odioso apprendimento dell'inizio viene ampiamente giustificato.

I giochi di gara come questo si basano sulla qualità della gara che devi correre e **Powerdrome** è molto forte per quanto riguarda questo punto. Fra i giochi di questo genere non è forse il migliore, il più colorato o quello più bello da guardare, ma ti prego di provare a giocarci.

**cri. ba.**


Who framed
ROGER RABBIT
TM
TOONTOWN



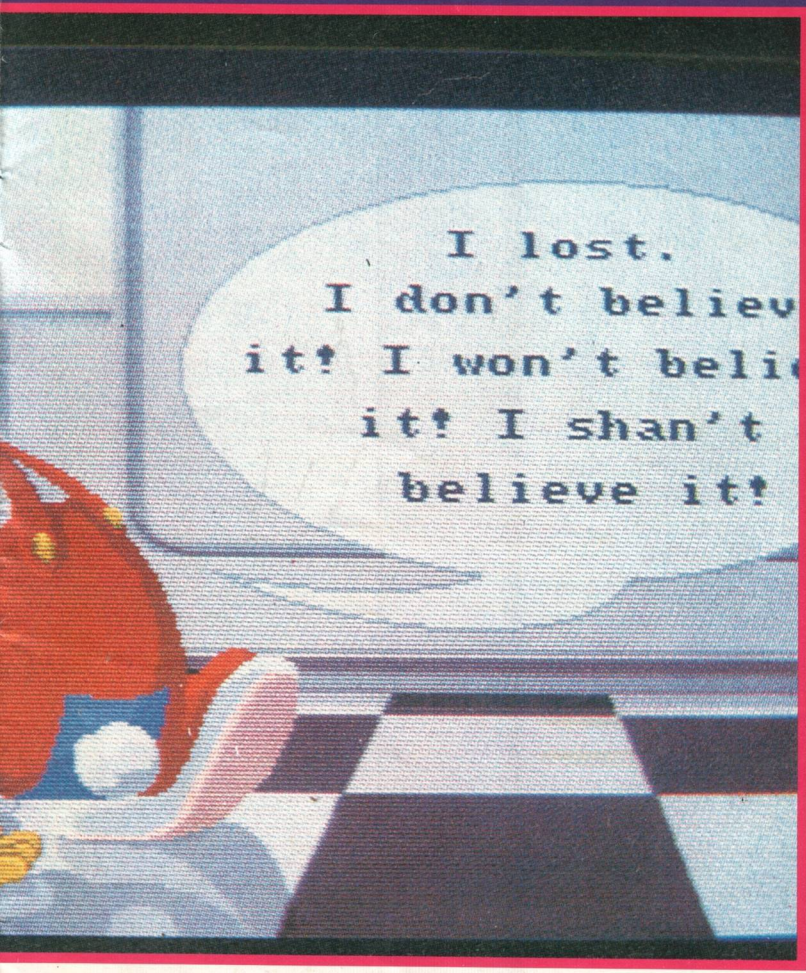
Roger Rabbit sta piacendo ancora sull'onda della popolarità cinematografica ma contemporaneamente può anche spopolare nel gioco per il computer tratto dal film. La questione non è più chi ha incastrato Roger Rabbit, ma chi ha programmato Roger Rabbit.

Siamo nell'anno 1947, in località Hollywood. Roger Rabbit è una superstar dei cartoni animati che, a differenza di altri personaggi dei cartoni, ha una vita anche al di fuori dei cinema. Roger è un normalissimo coniglio che ha deciso di far carriera nei cartoni animati e fino ad oggi ha tirato avanti proprio a stento. Marvin, il proprietario di "Toontown è stato ucciso e Roger è stato incastrato dal vecchio cattivo Judge Doom". Il testamento di Marvin è stato rubato, così per cancellare il tuo nome devi scovarlo e portarlo dal Judge Doom.

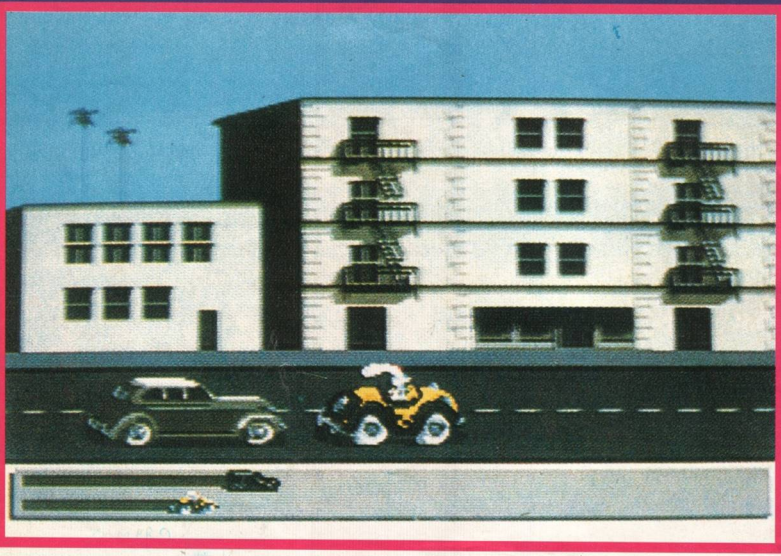
Dopo una lunga e tirata sequenza di caricamento comincia il primo dei tre stadi del gioco. Sei al volante di Benny the Cab, un'automobile che ha la capacità di superare gli ostacoli saltando e sollevare le sue sospensioni accordian. La strada più diretta per raggiungere il The Ink and Paint Club (dove viene conservato il testamento) è una affollata strada a doppia corsia. Ed essa si muove a strattoni da destra a sinistra, con Benny the Cab alla base dello schermo.

Le automobili viaggiano in tutte e due le dire-

zioni e su tutte e due le corsie, per cui, per evitare un incidente, premi il tasto di fuoco in modo da far spiccare a Benny un bel salto in aria. Gli incidenti con le altre automobili ti fanno perdere tempo, e se finisci nella pozzanghera di un "Dip" perdi una delle tue cinque vite. Quando hai raggiunto il club puoi preparare e mangiare un pasto di tre portate, mettere la tappezzeria sulle pareti della stan-



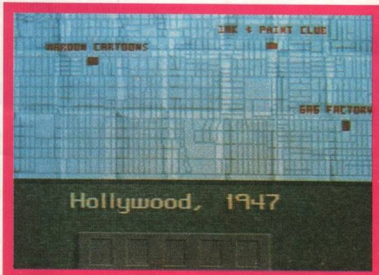

za di dietro, farti un pisolino o qualsiasi altra cosa che ti tenga occupato giusto le poche ore necessarie per caricare la seconda parte. Al club c'è una confusione indescrivibile a proposito del testamento. Appoggiate sui tavoli ci sono quantità di carte che potrebbero proprio essere il testamento ma il solo modo per essere sicuri di trovarlo è di prenderle tutte in blocco. Roger corre in tondo intorno ai tavoli, prendendo le carte alla pressione del tasto di fuoco.
Per tutto il tempo durante il quale raccogli



le carte, dei pinguini camerieri continuano ad apparecchiare le tavole, un gorilla pattuglia la base dello schermo e tutto deve essere terminato prima che la banda smetta di suonare. I sistemi di controllo sono veramente semplici e la quantità di carte che devi raccogliere significa che ne avrai per degli anni. La frustrazione e la noia superano la novità che avremmo potuto trovare in questo gioco. Lo stadio numero tre è un'altra serie rumorosa e poco innovativa in una fabbrica di gag, dove combatti i cattivi con scherzi pratici. Tutti i personaggi sono veramente ben disegnati e la colonna sonora crea una ottima atmosfera.

Ma il tutto scade nelle tre parti di gioco vero e proprio che sono troppo piatte, per non dire addirittura noiose. Si passa più tempo a caricare che a giocare, e la cosa peggiore è il fatto che il programma si chiude subito dopo la fine del gioco, per cui tutto quello che puoi fare è un reset e ricaricare nuovamente il gioco. Che peccato. **Roger Rabbit** è chiaramente stato costruito per essere grande nel grande schermo ma su quello di casa può sembrare proprio troppo piccolo per attirare più di un banale interesse.

**Carlo Barigazzi**



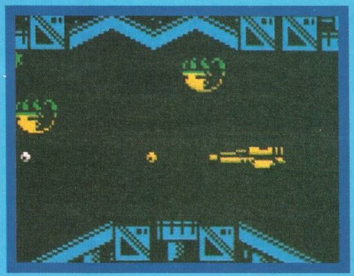
# DOMINATOR

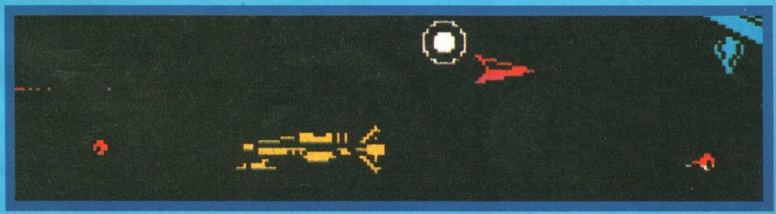
Un gioco coloratissimo, con esplosioni multicolori e astronavi in technicolor, ma anche uno specchietto per le allodole. Già dalla prima occhiata allo schermo colpisce l'esuberanza del colore, e tutti sappiamo che un gioco a colori colpisce molto di più di un gioco monocromatico. Bene, proviamo ora a togliere il colore per valutare in modo più obiettivo questo gioco e vedremo che ciò che rimane sono degli sprite malamente disegnati e malamente animati.

Nei panni del Dominator, dovete ovviamente dominare, per esempio liberando la galassia dal giogo di un malefico impero alieno, ecc. Articolato su quattro livelli, **Dominator** alterna la prospettiva laterale a quella a volo d'uc-

cello (come **Salamander**), e gli sfondi sono splendidi — peccato però che gli sprites non siano riusciti altrettanto splendidi. Le armi a disposizione del giocatore sono illogiche ed inefficaci, e questo dice la sciatteria con cui è stato programmato il gioco.

Non è che si tratti di un gioco da buttar via — solo che invece di puntare sull'originalità si è preferito cercare di infiocchettare un'idea risaputa. La pecca maggiore è la meccanica di gioco, e fin dall'inizio l'insipienza dei programmatori ha fatto sì che le forze aliene fossero così preponderanti che non ci fosse possibilità alcuna di vittoria. **Dominator** sembrava un gioco promettente, però.... Peccato.





# QUESTO MESE IN EDICOLA

## IL NUOVO NUMERO DI

# LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo Commando 2, Pac Land tipo bar, Con Woi tipo bar, La Rapina bellissimo gioco, Wonder Boy 2, Indiana Jones, Spy us Spy 3. Telefonare soprattutto ore serali.
Alessandro Onorati - Via del Cancellone - 00047 Marino (Roma) - Tel. 06/9385234.

● Cerco, trovo e scambio i giochi per C64/128 su cassetta o possibilmente su disco come: Mickey Mouse, Impossible Mission 1 e 2, Paperino, Dan Dare 1 e 2, Super Hang-on, Bubble Bobble, Super Mario Bros, Indiana Jones, il programma che permette di caricare i giochi dello Spectrum 48K sul Commodore 64/128, Barbarian 1 e 2, Buggy Boy, Scooby Doo, Roger Rabit, Strip Poker, Pallavolo e Ye ar Kung Fu, li scambio con i giochi: Mario Bros, Popeye, Pacman (bar), Crazy Kong (bar), Pole Position, Re Artù, Super Car, Rambo 3, Space Pilot 2, Catch, 007, California Games. Aspetto vostre notizie. Grazie.
Martelletti Emanuele - Via della Repubblicca 78 - 73012 Campi Salentina (LE) - Tel. 0832/791796.

● Compro: Strip Poker 4-5, Porno Game 2, Hotweels, Sex Carton Kit 1-2-3, Target Renegade, 4 x 4 Offoad, 1943 The Battle of The War, Porno Show 2, tutti su disco, max L. 3.000 cad., per C64. Telefonate.
Alessandro Ballanti - Via Gramsci 84 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/57482.

● Vendo causa passaggio a sistema superiore, a prezzi stracciatissimi, i giochi che mi sono rimasti per C64. Inoltre vendo tutte le ultime novità per C-Amiga. Telefonare solo ore pasti.
Mitia Mambella - Via M. della Porta 24 - 65129 Pescara - Tel. 085/61894.

● Compro a L. 1.000-1.500 cad. i seguenti giochi per il CBM 64: Last Ninja, Double Dragon, Wonder Boy, Ghast Busters, Ghost'n Goblins,
Verdicchio Mario - Via Concezione 154 - 81027 S. Felice a Cancello.

● Vendo giochi duplicati in turbo tape per CBM64, scambio programmi ecc. Cerco giochi tipo Double Dragon (bar) prezzi discutibili (da L. 1.000 a L. 3.000 per gioco). Cerco cassette numeri vecchi di Special Playgame. Tutto in cassetta. Telefonare in settimana ore pasti.
Simili Emanuele - V.le Romagna 9 - 20092 Cinisello B. (MI) - Tel. 02/6120278.

● Mear Soft Systems. Ora come ora fidati solo di chi da anni è presente sul mercato per una giusta scelta. Mear Soft ti offre sempre il meglio: videogames per C64 su nastro di altissima qualità a L. 1.500 cadauno. Es.: Robocop, Tiger Road, Blade Runner, Simulatori di guerra aerea, di volo, sportivi ecc. ecc. Telefonare oppure scrivere a Mear Soft c/o Armando Mendolicchio - Via G. Acquaviva 27 - 71100 Foggia - Tel. 0881/32683.

● Sono qui i programmi per trasformare lo Spectrum in CBM 64 e il CBM 64 in Spectrum 48, compatibilità pressocchè assoluta. Solo L. 20.000 cadauno comprese spese di spedizione. Inviare vaglia specificando la richiesta. No contrassegno perché ci sono troppi burloni.
Donato Sebastiano - Via Frullani 4 - 50135 Firenze.

● A.A.A. i migliori programmi su disco a multicaricamento per il tuo C-64 in superofferta: 5 dischi (10 facciate) a lire 30.000 comprese spese postali... e inoltre superofferta mese: 30 favolosi games ultime novità su nastro a lire 25.000 comprese spese postali!!! Richiedi lista gratuita specificando disco o nastro. Allega francobollo risposta!!! Fatti, non parole!!! Ciao.
Shadowfire Soft - Casella Postale 52 - 36013 Piovene R.

● Compro per C64 giochi su cassetta: Robocop, Target Renegade, Batman, Dragon's Lair, Buggy Boy, Operation Wolf, Double Dragon, Indiana Jones, Kick Soccer, Bubble Bobble, Platoon, Mexico 86, prezzi trattabili. Inoltre vendo anche giochi per 64 (su cassetta) tra cui: Commando, Green Beret, Ritorno dello Jedi ecc.
Luigi Ciarciaglini - Via S. Camillo De Lellis 103 - 66100 Chieti - Tel. 67468.

● Vendo per Com 64 all'eccezionale prezzo di L. 500 cadauno giochi come: R-Type, Blasteroids, Dragon's Lair 1-2, Double Dragon, Microsoccer, Emilio Butragueno, Io, Renegade 1-2-3, Rambo 2-3, Robocop, Savage, Indiana Jones, Naus Moves, The Last Ninja 1-2, Platoon e tanti altri eccezionali programmi tra cui il fontastico prg che trasforma il Com 64 in Sp. 48K a sole L. 6.000. Dodde Francesco - Via Milazzo 1 - 81030 Cellole (CE) - Tel. 0823/933302.

● Compro: Dechatlon, World Games, Campionato calcio con rovesciate, scivolate, colpi di testa e pallonetti.
Zoconardo - Via Marconi 7G - 36033 Isola Vic. - Tel. 976096.
Compro disperatamente giochi per CBM 64: Strip Poker diverse versioni, Colpo Grosso e qualsiasi bel Calcio, Prego spedire listato o telefonare ore pasti. Pagherò quanto richiesto.
Miele Vincenzo - Via Bellini 3 - 86100 Campobasso - Tel. 0874/64054.

● Vendo moltissimi giochi per C64 a lire 2.000 (cassetta esclusa). Ecco un esempio: Buggi Boy, Arcanoid, The Real Ghostbuster, ecc. ecc. Mi raccomando, telefonatemi. Rispondo 24 ore su 24.
Bonfiglio Alessandro - Via Sarzana 38 - 91025 Marsala (TP) - Tel. 0923/951227.

● Vendo moltissimi giochi per C64 come: Rug-

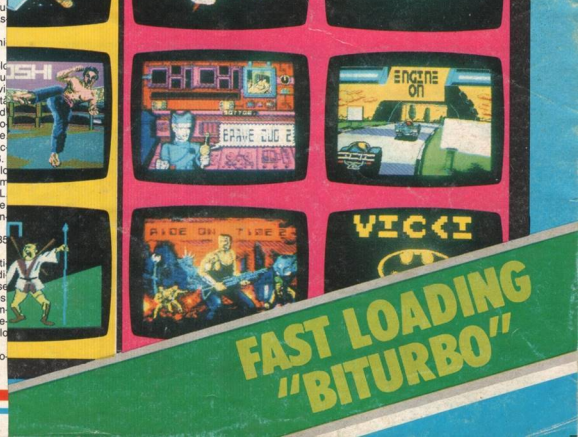
ti e tramite vvaglia. Telefonare dalle 7 alle 8. P.S. Il Vic-20 deve essere funzionante, quindi pagherò alla consegna.
Milani Cristiano - Via Quintino Sella 67 - 13069 Vigliano B.se (VC) - Tel. 015/511217.

● Vendo per C64 e C128 su disco o cassetta svariati giochi, tra cui: Zombie, Pac Land, Wonder Boy, Dragons Lair. Vendo inoltre a lire 7.000 supporto compreso, 10 giochi del Calcio, oppure Out Run (con tutte le piste), o Test Drive. Le spese postali saranno a vostro carico. Massima serietà.
Corrado Measso - Tel. 0464/84825.

● Vendo fantastici giochi per C64-128 come: Calcio con punizioni espulsioni, Calcio con pioggia tiro ad effetto, Italia 90, E.H. Int. Soccer, Calcetto, Mini Golf, Wonder Boy, The Last Ninja, Bubble Bobble, ecc. a lire 2.000 caduno. Telefonate sempre possibilmente ore pasti. Max serietà.
Enrico Nardini - Via Piano di Gragno - 55051 Barga (LU) - Tel. 0583/73645.

● Vendo i seguenti giochi per Amiga: Robocop, After Burner, Dragons Lair, Indiana Jones, Super Hang On, Barbarian 2, Defender of the Crown, Salvage 1-2-3, Xenon 1-2, Cuckyegg 2, Atzec Warrior, Action Fighter, Bowls, Cibernoid 2, tutti a lire 5.000 inc. disco.
Leonardo Manzoni - Via Monte Pasubio - 07026 Olbia (SS) - Tel. 0789/23966.

● Vendo giochi per tutti i computer. Vendo programma per trasformare il tuo Commodore in uno Spectrum, vendo riviste Go Games 16-17-18-19 e riviste Special Program, New Play Games e compro riviste di Special Program e New Play Games (le più nuove). Vendo anche accessori per computer e vendo il programma per trasformare



0887

● Vendo nuove cassette CBM 64: Combat, Star Compilation, 1942 Beach Head, Green Beret, Ghostbusters, Uridium, Gyruss, Stealth, Penetrator, Kung Fu Master, Way of the exploding fist, Ghost'sn Goblins, Falcon Patrol 2, World Games 2, Wonderboy, Dragon Ninja, Double Dragon, vendo l'una a L. 10.000.
Alessandro - Via De Amicis 11 - 93100 Catania - Tel. 498405.

● La Spectrum House vende ultime novità '89-90. Prezzi da 500 a 1.500 per gioco.
Collato Michele - Via Pineta - 21010 Dumenza (VA) - Tel. 0332/573462.

● Compro/cerco utility per C64 a L. 4.000, disco compreso: Geos, Seuk, Print Master ecc. Acquisto computer Philips VG 8020 MSX, solo se perfettamente funzionante, a L. 100.000. Max serietà. Scrivere per accordi.
Francesco Iozia - Via Ariosto 10 - 97014 Ispica.

● Compro games e programmi su cassetta come: Rambo 3, Hawkeye, Last Ninja 2, Target Renegade, Buggy Boy, Microprose Soccer, Double Dragons, Wonder Boy 1 e 2, Bubble Bobble, Barbarian 2, a meno di L. 1.000 l'uno. Cerco inoltre duplicatore per C64 e programma cre trasforma il C64 in Spectrum 48K. Cerco anche unità drive e dischi a meno di 100.000 lire.
Fabrizio Musetti - Via Campo d'Appio 108 - 54031 Avenza Carrara - Tel. 0585/59720.

● Grandiosa offerta! Vendo solo nella zona di Torino videogiochi per CBM 64, esempio: Rampage, Robocop, Batman, Dragon Ninja, Space Harrier, H.E.R.O., Mario Bross, Out Run, Die Due, Ping Pong, Super Star Soccer, Arkanoid (tipi diversi) e tantissimi altri a lire 5.000 cad., e ogni 5 acquisti 1 in regalo. Cerco inoltre programma che trasformi CBM64 in Spectrum 48K. Telefonate ore pasti (annuncio sempre valido!).
Valentino Venezia - Via Stefano Tempia 3/A - 10156 Torino - Tel. 2624226.

● Vendo in blocco, 700 videogiochi per CBM64, prezzo trattabile. Solo per la regione Toscana.
Luca Papini - Via Anna Frank 33 - 57124 Livorno - Tel. 860902.

● Compro giochi per ZX Spectrum 48K a non più di L. 2.000 cad. Esempi: Dragon's Lair 1-2, Dragon Ninja, R-Type, Wonder Boy, Pacland, Scinabi, Green Beret, Sir Warm. Telefonare ore pasti 13.30 o la sera alle ore 22.
Romeo - Via N. Parisi - 71100 Foggia - Tel. 29991.

● Vendo giochi su cassetta per CBM64: Pallanuoto, First Class, New Skaramble, Rookies, Colorado Joe Tennis, Braccio di Ferro, The Last Ninja e molti altri. Se siete d'accordo telefonate (ore pasti) o scrivete. A risentirci!
Lazzara Dario - Via S. Maria Goretti 44 - 95041 Caltagirone (CT) - Tel. 09.3/51258.

● Vendo giochi per C64 su nastro: Bankok Knight, Millenium Falcon, Controffensiva U.S.A., Super Buggy, War Games, World Games, The Games, Fight Deck, Ice Palace, Aztec, Break Street, Star Wars, Paper Boy, Bomb Jack 2, Ninja 2, Boowling, Motomondiale, Limite, Super Skating, F1 Simulator, Pitstop 2, International Football, Football Manager 2, Hot Shot Gary Lineker, Supercar, Chinese Boxer, Target Renegade, Ghetto, Biliardo, Golf, Basket, Strip Poker, ecc. Telefonate per richiedere lista.
Notarachille Giovanni - Via Estramurale Ruvo 24/E - 70038 Terlizzi (Bari) - Tel. 080/8817540.

● Vendo giochi per C64 tipo: Dragon Ninja, Kung Fu, Platoon, Olimpiadi '88, Super Sprint, Microsoccer, Road Bluster, 1943, Green Beret, Bionic Commando, Street Fighter, molti giochi sport, Pacland, Side Arms, Fist 2 e altri 300 sempre belli. Costo di ogni cassetta da 10 giochi L. 7.000, da 30 14.000, da 50 L. 24.000. Affrettatevi.
Biancone Luca - Via P. Togliatti 7 - 67051 Avezzano (AQ) - Tel. 0863/21863.

● Compro a L. 3.000 ciascuna le seguenti utility: S.E.U.K., Print Master, Geos, naturalmente su disco. Aggiungo altre 4.000 per spese dischi e spese postali, il tutto per 13.000 lire. Esigo, offro max serietà.
Francesco Iozia - Via Ariosto 10 - 97014 Ispica.

● Cerco programma che permetta di carica i programmi dello Spectrum 48K su CBM 64. Il prezzo è di L. 7.000. Il programma mi occorre su cassetta e subito. Affrettatevi! Al primo che mi telefonerà darò un gioco gratis!
Aurelio - Via Orio Vergani 23 - 00143 Roma - Tel. 5015727.

● Compro il programma che permette di caricare i programmi del CBM 64 sullo Spectrum. Pago bene. Telefonare dalle 14 alle 15 e dalle 20 alle 21.
Davide Pizzoli - Via Aniene 11 - 37136 Verona - Tel. 950901.

● Compro Space Ace per CBM 64 in cambio do cassetta con Double Dragon gratis. Vendo anche Conan 1-2-3, Italia 90, Double Dragon 2. Tutto per CBM 64. 30.000 lire cadauno.
Primotici Alessandro - Via Cassio 1° - 04023 Formia - Tel. 0771/770598.

● Vendo tutto il software disponibile per Amiga (oltre 2000 programmi) a solo L. 4.000 a programma disco compreso. Ordine minimo 10 dischi. Annuncio sempre valido. Telefonare ore pasti serali.
Pronti Gianluca - Via S. Pellico 3 - 41012 Carpi (MO) - Tel. 059/695919.

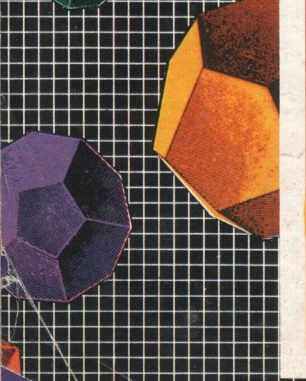
● E' nata la Games Mania ed ha più di 600 giochi per CBM 64 a vostra disposizione. I prezzi variano da L. 1.000 a L. 2.000. Alcuni nomi?: Silk Worm, R-Type, Robocop, H.K.M., Tom e Jerry, Bubble Bobble ecc. Inviateci lire 4.500 e noi per 6 mesi vi invieremo la nostra rivista con liste, prezzi, occasioni, ecc...
Games Mania - Via Capriata 21 - 15060 San Cristoforo (AL) - Tel. 0143/682169.

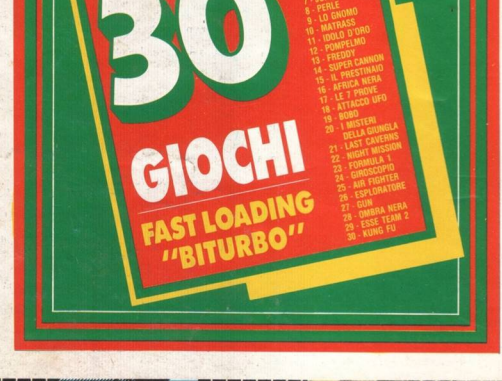
● Cerco disperatamente giochi come: Indiana Jones, Last Ninja 2 ad un prezzo che vada da 1.000 a 8.000 lire.
Marco Fortino - Via Cisa 3 - 43040 Felegara (PR) - Tel. 0525/51217.

● La "Menage Club" vende cassette con vari giochi per il tuo C64. Eccovi alcuni titoli che sono in esse: Commando 1, Cyborg, I Alien, Last Duel, Transformer, Samuray Warriors, Road Warriors, Space Doubt, To Hell and Back, Savage, ecc... Richiedete lista. Spedizione in tutta Italia, spese di spedizione a carico vostro. Vendo anche videogiochi per il C16 e Spectrum.
Biondi Marinello - Via di Pozzale 13 - 51013 Chiesanuova Uzz. - Tel. 0572/489987.

● New!!! Il Software Company Club presenta le sue ultime novità: Renegade 3, The Real Ghostbuster, R-Type, Wec Le Mans, Hemlin H. Int. Soccer, Run the Gauntlet, Double Dragon, Xenon, Silk Worm, Obliterator, Predator, Platoon e tanti altri! Si assicurano spedizioni velocissime!
Barcaro Stefano - Via Libertà 16 - 21010 Besna-

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 28, 20123 Milano**





te (VA) - Tel. 0331/274770.

● Vendo bellissimi videogiochi per il tuo C64... Un "piccolo" esempio: Rambo 3, Barbarian 2, Salamander, S.E.U.C.K. (utility), Last Ninja 2, R Type, The Empire Strikes Back, 3d Pool, Double Dragon e tanti tanti altri. Sono inoltre disponibili mappe trucchi e poke. Telefonare pe chiedere la lista.

Matteo Piemontese - Via dell'Arcangelo 22 71043 Manfredronia (FG) - Tel. 0884/21482.

● Vendo dei giochi meravigliosi a prezzi stracciati, per il CBM64 a sole L. 5.000. Alcuni esempi: Last Ninja 2, Attila, Corsa di T.I.R., Micro Prose Soccer, E.H. Int. Soccer, Barbarian 2, Platoon, After Burner, Dragons Lair 2, Robocop e 2, Box tailandese, Zombi, Operation Wolf Speedway, Blasteroid, Renegade 3, Out Run Wonder Boy, Pac Land, Bruce Lee, Goal, Coppa Uefa, 007 ecc...

Massi Alessandro - Via Caso 6 - 51031 Agliana (PT) - Tel. 0574/719841.

● Compro, cerco disperatamente uno dei seguenti giochi per MSX 2: Dinosauri o Cavernicoli (su cassetta). Max da spendere L. 6.000. Telefonare nei giorni lavorativi dalle ore 9-11 e poi dalle ore 16 alle 18.

Andrea Antonelli - Via XXIV Maggio 103 - 19100 La Spezia - Tel. 0187/24218.

● Con lire 15.000 trasformi il tuo amato CBM 64 in uno ZX Spectrum 48K. Programma solo su cassetta.

Laneri Emanuele - Via A. Locatelli 5 - 95123 Catania - Tel. 350508.

● Cerco: Exerion, Dragon Ninja, Dragon Saiph Duble Dragon, Robocop in cassetta per il Commodore 64.

Marco Failla - Via Fragala 15 - Piazza Benetto - 95100 Catania - Tel. 418108.

● Compro, scambio i seguenti giochi per CBM 64 su cassetta ad un massimo di L. 3.500 l'uno: Pitfel 1-2, Indiana Jones, Double Dragon, Robocop, Super Mario Bros, Rastan, Bruce Lee, Dragon's Lair, The Last Ninja. Scrivetemi o telefonate ore pasti.

Davide Santi - Via Romana Lev. 39/8 - 16017 Arenzano (GE) - Tel. 010/9127892.

● Cerchiamo soci per fondare un Club. Ogni nuovo iscritto riceverà 4 giochi in omaggio ed anche una simpatica rivista (se deciderà di abbonarsi). Vendiamo inoltre giochi di tutti i tipi e tutti su cassetta (obbligatorio). Per informazioni scrivere a:

Biagio Di Marco - Via Stazione Coop. "G. Pastore", oppure a: Paolo Parisecca - Via Stazione I.A.C.P. sc. B1 - 04022 Fondi - Tel. 0771/504290.

● Cerco il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K di Ferrero Claudio - Via Langhe 101 - 12060 Magliano Alpi.

Verdicchio Mario - Via Concezione 154 - 81027 S. Felice a Cancello.

● Vendo giochi duplicati in turbo tape per CBM64, scambio programmi ecc. Cerco giochi tipo Double Dragon (bar) prezzi discutibili (da L. 1.000 a L. 3.000 per gioco). Cerco cassette numeri vecchi di Special Playgame. Tutto in cassetta. Telefonare in settimana ore pasti.

Simili Emanuele - V.le Romagna 9 - 20092 Cinisello B. (MI) - Tel. 02/6120278.

● Mear Soft Systems. Ora come ora fidati solo di chi da anni è presente sul mercato per una giusta scelta. Mear Soft ti offre sempre il meglio: videogames per C64 su nastro di altissima qualità a L. 1.500 cadauno. Es.: Robocop, Tiger Road, Blade Runner, Simulatori di guerra aerea, di volo, sportivi ecc. ecc. Telefonare oppure scrivere a: Mear Soft c/o Armando Mendolicchio - Via G. Acquaviva 27 - 71100 Foggia - Tel. 0881/32683.

● Sono qui i programmi per trasformare lo Spectrum in CBM 64 e il CBM 64 in Spectrum 48, compatibilità pressocché assoluta. Solo L. 20.000 cadauno comprese spese di spedizione. Inviare vaglia specificando la richiesta. No contrassegno perché ci sono troppi burloni.

Donato Sebastiano - Via Frullani 4 - 50139 Firenze.

● A.A.A. i migliori programmi su disco a multicaricamento per il tuo C-64 in superofferta: 5 dischi (10 facciate) a lire 30.000 comprese spese postali... e inoltre superofferta mese: 30 favolosi games ultime novità su nastro a lire 25.000 comprese spese postali!!! Richiedi lista gratuita specificando disco o nastro. Allega francobollo risposta!!! Fatti, non parole!!! Ciao.

Shadowfire Soft - Casella Postale 52 - 36013 Piovene R.

0887

● Vendo nuove cassette CBM 64: Combat, Star Compilation, 1942 Beach Head, Green Beret, Ghostbusters, Uridium, Gyruss, Stealth, Penetrator, Kung Fu Master, Way of the exploding fist, Ghost'sn Goblins, Falcon Patrol 2, World Games 2, Wonderboy, Dragon Ninja, Double Dragon, vendo l'una a L. 10.000.
Alessandro - Via De Amicis 11 - 93100 Catania - Tel. 498405.

● La Spectrum House vende ultime novità '89-90. Prezzi da 500 a 1.500 per gioco.
Collato Michele - Via Pineta - 21010 Dumenza (VA) - Tel. 0332/573462.

● Compro/cerco utility per C64 a L. 4.000, disco compreso: Geos, Seuk, Print Master ecc. Acquisto computer Philips VG 8020 MSX, solo se perfettamente funzionante, a L. 100.000. Max serietà. Scrivere per accordi.
Francesco Iozia - Via Ariosto 10 - 97014 Ispica.

● Compro games e programmi su cassetta come: Rambo 3, Hawkeye, Last Ninja 2, Target Renegade, Buggy Boy, Microprose Soccer, Double Dragons, Wonder Boy 1 e 2, Bubble Bobble, Barbarian 2, a meno di L. 1.000 l'uno. Cerco inoltre duplicatore per C64 e programma cre trasforma il C64 in Spectrum 48K. Cerco anche unità drive e dischi a meno di 100.000 lire.
Fabrizio Musetti - Via Campo d'Appio 108 - 54031 Avenza Carrara - Tel. 0585/59720.

● Grandiosa offerta! Vendo solo nella zona di Torino videogiochi per CBM 64, esempio: Rampage, Robocop, Batman, Dragon Ninja, Space Harrier, H.E.R.O., Mario Bross, Out Run, Die Due, Ping Pong, Super Star Soccer, Arkanoid (tipi diversi) e tantissimi altri a lire 5.000 cad., e ogni 5 acquisti 1 in regalo. Cerco inoltre programma che trasformi CBM64 in Spectrum 48K. Telefonate ore pasti (annuncio sempre valido!).
Valentino Venezia - Via Stefano Tempia 3/A - 10156 Torino - Tel. 2624226.

● Vendo in blocco, 700 videogiochi per CBM64, prezzo trattabile. Solo per la regione Toscana.
Luca Papini - Via Anna Frank 33 - 57124 Livorno - Tel. 860902.

● Compro giochi per ZX Spectrum 48K a non più di L. 2.000 cad. Esempi: Dragon's Lair 1-2, Dragon Ninja, R-Type, Wonder Boy, Pacland, Scinabi, Green Beret, Silkworm. Telefonare ore pasti 13.30 o la sera alle ore 22.
Romeo - Via N. Parisi - 71100 Foggia - Tel. 29991.

● Vendo giochi su cassetta per CBM64: Pallanuoto, First Class, New Skaramble, Rookies, Colorado Joe Tennis, Braccio di Ferro, The Last Ninja e molti altri. Se siete d'accordo telefonate (ore pasti) o scrivete. A risentirci!
Lazzara Dario - Via S. Maria Goretti 44 - 95041 Caltagirone (CT) - Tel. 093/51258.

● Vendo giochi per C64 su nastro: Bankok Knight, Millenium Falcon, Controffensiva U.S.A., Super Buggy, War Games, World Games, The Games, Fight Deck, Ice Palace, Aztec, Break Street, Star Wars, Paper Boy, Bomb Jack 2, Ninja 2, Boowling, Motomondiale, Limite, Super Skating, F1 Simulator, Pitstop 2, International Football, Football Manager 2, Hot Shot Gary Lineker, Supercar, Chinese Boxer, Target Renegade, Ghetto, Biliardo, Golf, Basket, Strip Poker, ecc. Telefonate per richiedere lista.
Notarachille Giovanni - Via Estramurale Ruvo 24/E - 70038 Terlizzi (Bari) - Tel. 080/8817540.

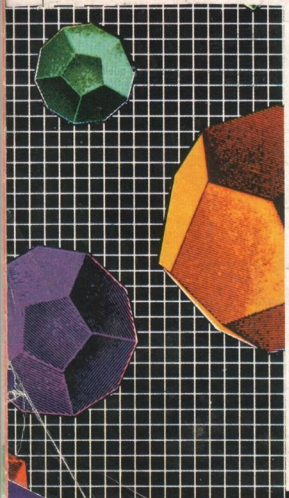
● Vendo giochi per C64 tipo: Dragon Ninja, Kung Fu, Platoon, Olimpiadi '88, Super Sprint, Microsoccer, Road Bluster, 1943, Green Beret, Bionic Commando, Street Fighter, molti giochi sport, Pacland, Side Arms, Fist 2 e altri 300 sempre belli. Costo di ogni cassetta da 10 giochi L. 7.000, da 30 14.000, da 50 L. 24.000. Affrettatevi.
Biancone Luca - Via P. Togliatti 7 - 67051 Avezzano (AQ) - Tel. 0863/21863.

● Compro a L. 3.000 ciascuna le seguenti utility: S.E.U.K., Print Master, Geos, naturalmente su disco. Aggiungo altre 4.000 per spese dischi e spese postali, il tutto per 13.000 lire. Esigo, offro max serietà.
Francesco Iozia - Via Ariosto 10 - 97014 Ispica.

● Cerco programma che permetta di carica i programmi dello Spectrum 48K su CBM 64. Il prezzo è di L. 7.000. Il programma mi occorre su cassetta e subito. Affrettatevi! Al primo che mi telefonerà darò un gioco gratis!
Aurelio - Via Orio Vergani 23 - 00143 Roma - Tel. 5015727.

● Compro il programma che permette di caricare i programmi del CBM 64 sullo Spectrum. Pa-

**Tagliando da compilare e spedire in busta a**
**di NEW SPECIAL PLAYGAMES**
**presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 28, 2012**



RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME